

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GRAFIK.....	xii
DAFTAR ISTILAH.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan dan Manfaat	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Metodologi	2
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II DASAR TEORI.....	4
2.1 ASEAN	4
2.2 <i>Augmented Reality</i>	4
2.2.1 Marker.....	5
2.3 UNITY	5
2.4 Vuforia	6
BAB III PEMODELAN SISTEM.....	8
3.1 Gambaran Umum sistem.....	8
3.2 <i>Platfrom</i> Aplikasi.....	8
3.2.1 <i>Minimum Requitment</i> kebutuhan sistem.....	9
3.2.2 Memilih perangkat sistem	9
3.3 Pengembangan Perangkat Lunak Aplikasi AR	10
3.3.1 <i>Usecase Diagram</i>	11
3.3.2 <i>Diagram Activtiy</i>	13
3.3.3 <i>Diagram Sequence</i>	14

3.3.4 Diagram Data <i>Flow</i> Aplikasi <i>Augmented Reality</i>	16
3.3.5 Perancangan Objek 3D <i>Augmented Reality</i>	16
3.3.5.1 Adobe Photoshop	17
3.3.5.2 3DS Max	17
3.3.6 Perancangan Aplikasi <i>Augmented Reality</i>	19
3.4 Hasil Akhir Perancangan.....	23
BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISA SISTEM	24
4.1 Pengujian Sistem.....	24
4.1.1 Pengujian Fungsionalitas.....	24
3.1.1.1 Pengujian Main Menu	24
Komponen Pengujian	24
Skenario Pengujian.....	24
Hasil yang Diharapkan	24
Kesimpulan	24
4.1.1.2 Pengujian Menu Mulai	25
4.1.1.3 Pengujian Menu Info	26
4.1.1.4 pengujian Menu kuis	26
4.1.1.5 Pengujian Menu Keluar.....	27
4.1.2 Pengujian <i>Delay</i> terhadap jarak dan sudut	27
4.1.3 Pengujian Terhadap Cahaya.....	28
4.1.4 Pengujian Pixel Handphone	28
4.1.5 Pengujian Fungsi <i>Button</i>	29
4.1.6 Survey Pengguna Lapangan	29
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	35
5.1 Kesimpulan	35
5.2 Saran.....	35
DAFTAR PUSTAKA	36
LAMPIRAN A	37
INTERFACE SISTEM	37
LAMPIRAN B	39
VISUAL STUDIO	39
LAMPIRAN C	46
HASIL KUESIONER	46
LAMPIRAN D	48
DOKUMENTASI	48

LAMPIRAN E	49
PENGUJIAN.....	49
LAMPIRAN F.....	51
TABEL HASIL PENGUJIAN	51
LAMPIRAN G.....	54
MARKER.....	54